

VIDEOJOGOS

Por DANIEL LIMA

CORRIDA DE MOTO É BEM DURA

TÍTULO: TT Racer
MÁQUINA: Spectrum

Conduzir uma moto de boa potência não é tarefa fácil, sobretudo em circuito de competição, mas é bem provável que um qualquer cidadão se sinta mais à vontade sentado numa daquelas máquinas do que aos comandos do seu Spectrum numa das várias corridas que *TT Racer* proporciona.

Trata-se, como se depreende, de um simulador de moto, e bem executado, diga-se desde já, transmitindo bem a sensação de correr na pista de um Grande Prémio, a partir do momento em que se domine a «máquina» como deve ser. E isto exige alguma prática, note-se, sendo aconselhável começar com as motos de menor cilindrada, muito embora mal se note a diferença de velocidade no «écran» (e é este, talvez, um dos principais defeitos deste programa da *Digital Integration*, com a «ajuda» publicitária de uma marca japonesa).

Para começar, temos um extenso «menu» de opções e um aviso se impõe à partida: não toque, em caso algum, nas opções 6 e 7, porque bloqueiam o programa! Com efeito, estas opções apenas funcionam se estiverem a jogar como amigos, cada um com o seu Spectrum, ligados todos em rede por meio do Interface I. Ignorem, portanto, a menos que disponham dessa facilidade.

No «menu», começamos por dar um nome (três caracteres) ao «nosso» corredor, seleccionando-se, depois, a cilindrada do motor, com a opção 1 (tecla-se «1» e vão-se iluminando as possibilidades, o mesmo sucedendo quanto às restantes opções do «menu», ou seja, prime-se sempre a tecla com o número da opção). Na escolha de níveis, convém começar pelo *Club*, que é o mais fácil, antes de passar às grandes competições, que são no total de 12 e aparecem em 3, concorrendo para o Grande Prémio. Outras opções são bem explícitas, incluindo a que permite o SAVE e o LOAD.

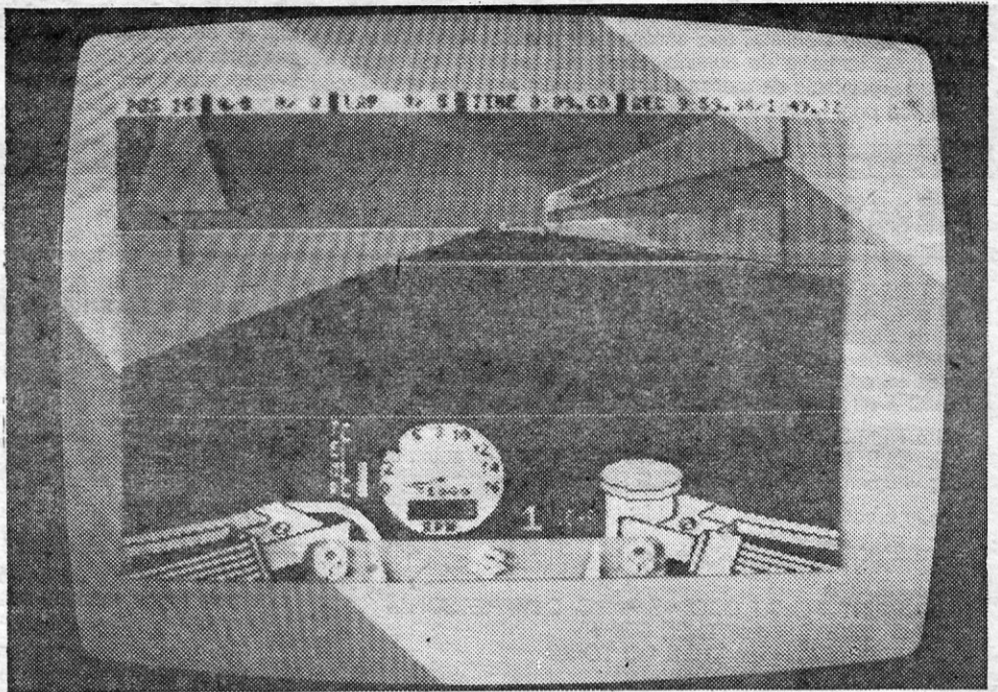
O «écran» mostra-nos, na parte inferior, o

painel de instrumentos da moto (que inclui a indicação da «velocidade» que metemos), e na área de jogo vemos a pista, surgindo em cima uma janela com diversas indicações: posição relativa a outros corredores, distância em segundos do corredor da frente («A», de *ahead*) e do corredor atrás de nós («B», de *behind*), a volta em que estamos e o número total de voltas (LAP), o nosso tempo em cada volta (TIME) e o nosso melhor tempo nesta pista (REC), quer em corrida quer nos treinos.

Quanto aos instrumentos e comandos, temos, em baixo, à esquerda, a embraiagem, e no lado oposto, o travão e o acelerador (a aceleração é mostrada por uma linha vermelha no punho direito); ainda do lado esquerdo, temos a temperatura do motor, seguido do mostrador que inclui o conta-rotações e o velocímetro; outros indicadores são o do combustível e o do estado dos pneus (azul-escuro indica que o pneu está muito usado), aparecendo ainda espelhos retrovisores, quando temos um competidor atrás de nós a menos de 18 metros de distância.

A corrida começa quando aparece o sinal verde e, aí, é de arrancar, empurrando o joystick para a frente, ou premindo a tecla correspondente («7», «0» ou «P»), e nas curvas há que fazê-las, claro, inclinando o joystick ou usando as teclas («5», «A», «Z» ou «8», «S», «X»), e até travando, quando é necessário, puxando para trás o joystick ou teclando «6», «O» ou «L». Claro que, no meio de tudo isto, é preciso meter «mudanças», e para isso usa-se o *fire button* ou «Space», sem esquecer, claro, a embraiagem e a aceleração (note-se que «sobe» a velocidade se as rotações do motor são inferiores em 2500 ao máximo e «desce», se travarmos ou se ultrapassarmos o máximo em 2500 e carregarmos no «disparo»).

Há ainda outros comandos, e se quisermos abortar usa-se «Sym. Shift» e «B», enquanto «H» faz pausa e «F» e «G» nos permitem modificar as cores da pista e do cenário. Nas *boxes*, «R» dá para reabastecer e «T» para mudar de pneus, mas, também na *box*, e em «prática», as teclas «1» a «6» permitem mudar a razão das «mudanças», enquanto «S» dá



para modificar características de velocidade, «T» dá escolha de pneus, «A» modifica a caixa de velocidades e «R», os instrumentos.

Tudo isto parece complicado, e é, de facto, pelo menos a princípio, mas, depois de dominarmos bem todos estes comandos, o jogo tor-

na-se bastante agradável. Os gráficos são razoáveis, passe embora a falta de «realismo»,

quando saímos da pista, e *TT Racer* coloca-se bem na «corrida» dos simuladores

GÉNERO: Simulador moto

GRÁFICOS (1-10): 8

DIFICULDADE (1-10): Inicial 4

CONSELHO: Comprar se gosta do género

DRÓIDE CONTRA COMPUTADOR

TÍTULO: Tujad
MÁQUINA: Spectrum

O ano é 2093 e um supercomputador, designado TUJAD, que controla um reactor colocado em órbita geo-estacionária, ficou «maluquinho» nalguns circuitos e tornou-se excessivamente zeloso no controlo dos sistemas de defesa do satélite, programando os seus droïdes e outros meios de defesa para atacarem todo e qualquer intruso, sem distinguirem amigo de inimigo. Desta forma, é impossível reparar a avaria, enviando autómatos, que serão destruídos. Como solução única, os controladores do sistema decidem teltransportar para o satélite o dróide de combate GEN-19, o mais aperfeiçoado que existe, com instruções para eliminar todos os obstáculos e resolver o problema.

O dróide GEN-19 começa a sua missão no transportador da sala principal do computador, armado e equipado para a sua missão. Transporta um *laser* e, além deste, mísseis e grana-

das, mas estas em quantidades limitadas. Em contrapartida, pode reabastecer-se em diversos locais das instalações. O dróide desloca-se numa espécie de plataforma flutuante, mas há que ter cuidado para não perder toda a energia, em contacto com meios de defesa do computador, porquanto fica reduzido a caminhar e isso não chega para ultrapassar a maioria dos obstáculos.

Para reparar o circuito avariado do computador, GEN-19 tem que localizar e recolher 50 partes novas desse circuito e colocá-las no processador central, para substituir as estragadas — e, para isso, deverá explorar cerca de 100 salas (basta passar pelas placas de circuitos para as apanhar) —, podendo observar os seus progressos na janela que lhe mostra o «écran», uma janela que mostra o número de vidas e o «relâmpago» ilustra a energia de que o dróide dispõe. Quando a energia fica muito baixa, é altura de procurar reabastecimento numa das salas.

A ideia não é original, claro, mas foi relativamente bem executada pelos programadores da



Ariolasoft, que apresentam gráficos com animação e colisões muito boas, embora o cenário pudesse ser um pouco mais imaginativo. Além disso, os comandos respondem de forma excelente e dá um certo gosto conduzir o dróide na sua aventura. Pode usar-se joystick ou teclado, neste último caso com diversas teclas, podendo utilizar-se, entre outras, «Q»/«A», subir/descer, «X»/«B», esquerda/direita, «Space»

mudar de armas, «Enter», pausa, e «1» a «0», disparar.

GÉNERO: Acção/ aventura

GRÁFICOS (1-10): 7

DIFICULDADE (1-10): 8

CONSELHO: A comprar com reservas

GUIA TV / «A CAPITAL» — XIX

SELCOM MICRO SERVICE

PREÇOS DE PROMOÇÃO PARA:

- TIMEX
- SINCLAIR
- ATARI

CAMPANHA COMPUTADOR + MONITOR

ATENÇÃO SETÚBAL

SOFTWARE

- AS ÚLTIMAS NOVIDADES
- A MAIOR GAMA

CENTRO COMERCIAL DA FONTE NOVA (SETÚBAL) - Loja 19 - 1.º ANDAR ☎ 39351 ★ Rua João Eloy do Amáral, 152 (À FONTE NOVA) ★ 2900 SETÚBAL

VIDEOJOGOS

Por DANIEL LIMA

HOMEM DA DINAMITE ESTÁ DE VOLTA

TÍTULO: *Dynamit Dan II*
MAQUINA: Spectrum

Lembram-se de *Dynamit Dan*, o heróico agente que descia de dirigível na mansão do sinistro *Dr. Blitzen* para o impedir de conquistar o mundo, usando, como é claro a partir do seu nome, umas barras de dinamite? Pois bem, ele aí está de volta, uma vez mais contra o louco cientista, que escapou da primeira aventura e faz agora nova tentativa de domínio, desta vez tentando influenciar a juventude, por meio de mensagens subliminais inseridas em discos de música pop!

As mensagens subliminais, acrescentando-se para os que o ignoram, são transmitidas em frequências tão baixas ou projectadas tão rapidamente que não são «ouvidas» ou «vistas» conscientemente, mas que são retidas no subconsciente. Uma experiência famosa consistiu na inserção, num filme, de um par de fotogramas que incitavam os es-

pectadores a beber uma determinada marca de refrigerante no intervalo. As pessoas não «viam» a mensagem, escondida nas 24 imagens por segundo da

passagem do filme, mas, no intervalo, a maioria pediu essa bebida. Escusado será dizer que a publicidade subliminal é proibida na generalidade dos países.

Bem, voltando ao jogo, o *Dr. Blitzen* instalou o seu quartel-general nas ilhas de *Arcanum* onde tem a fábrica de discos, e a missão de *Dynamit Dan* é localizar a fábrica e destruí-la. Todavia, há um problema. *Arcanum* é formado por oito ilhas e todas têm de ser exploradas, para descobrir a palavra de passe que dá acesso à fábrica. Em cada ilha há um disco e uma jukebox e, quando se encontra o disco e este é colocado na máquina, parte do código é revelado. Depois de descobrir as oito partes do código, conseguindo acesso à fábrica, há que colocar a bomba e fugir a toda a pressa, tendo *Dan* três minutos apenas para reencontrar o seu dirigível e voar para lugar seguro antes da explosão.

O jogo é francamente diabólico, mas tem uma capacidade de fixação bastante grande. Para começar, os gráficos são muito bons, com excelente animação e muito coloridos, além de serem bastante imaginativos. Em segundo lugar, e apesar de «inimigos» mais do que suficientes tentarem tudo para impedir *Dan* de atingir o seu objectivo, este tem à sua disposição muitas coisas que lhe fazem ganhar energia — embora alguns «inimigos» lhe roubem o que ele adquiriu, seja objectos úteis, seja a ener-

gia. O pior, no entanto, é o próprio *Dr. Blitzen*, que toma parte activa na defesa do seu domínio, disparando contra *Dan*. Acrescentando-se que este pode proteger-se da arma de *Blitzen* com óculos especiais, que pode encontrar nas ilhas, além de poder utilizar bombas para abrir passagens necessárias. Quanto ao combustível, este é necessário para reabastecer o dirigível nas viagens de ilha para ilha. Atenção, ainda, cada ilha tem uma passagem secreta, mas esta apenas se abre se *Dan* tiver determinado objecto na sua posse.

Escusado será dizer que não se trata de um jogo fácil, bem pelo contrário, e que apenas os mais hábeis conseguirão levá-lo a bom termo, e mesmo assim com a ajuda de um mapa, que se revela essencial para atingir bons resultados. Os que apreciaram *Dynamite Dan* na sua primeira aventura não quererão, todavia, perder mais esta. O único inconveniente que lhe encontramos é a disposição das teclas que comandam os movimentos, pouco vulgar, mas mesmo isso é ultrapassado.

GÊNERO: Acção / Aventura
GRÁFICOS (1-10): 9
DIFICULDADE (1-10): 9
CONSELHO: A não perder



Linha a linha...

RETOMAMOS hoje a secção *Linha a Linha*, abrindo com uma série de programas enviados pelo *Ricardo Miguel Flor Afonso*, de Elvas. Segundo ele indica, o programa de TOTOLOTO dá seis números aleatórios, o de TOTOBOLA da chave aleatória, depois de introduzirmos os nomes das equipas, e ADIVINHE VOCÊ MESMO é uma variante de outro que já aqui publicámos:

10 REM TOTOLOTO
20 CLS: PRINT AT 0, 1; «Prime uma tecla para saber os»; AT 1, 12; «números»: PAUSE 0: CLS: PRINT

«Os números são os seguintes:

30 FOR n = 2 TO 7
40 PRINT AT n, 0; INK RND * 3; INT (RND * 45) + 1
50 NEXT n
60 PRINT # 0; AT 0, 0; «S-Repeter C-IMPRESSORA»
70 IF INKEY\$ = «c» THEN COPY
80 IF INKEY\$ = «s» THEN GO TO 20
90 GO TO 70

10 REM TOTOBOLA
20 CLS: PRINT «Prime uma tecla para saber»: PRINT «a chave»
30 PAUSE 0
40 CLS: CLEAR
50 DIM a\$(13, 10): DIM b\$(13, 10)
60 FOR n = 1 TO 13
70 PRINT «Introduza o nome da 1.ª equipa»: PRINT «do jogo», n
80 INPUT «NOME? (max. 10)»; c\$
85 IF LEN c\$ > 10 THEN GO TO 80
90 CLS: PRINT «Introduza o nome da 2.ª equipa»: PRINT «do jogo», n
95 INPUT «NOME? (max. 10)»; d\$
100 IF LEN d\$ > 10 THEN GO TO 95
105 LET a\$(n) = c\$
110 LET b\$(n) = d\$
120 CLS: NEXT n
140 CLS: PRINT AT 1, 13; «CHAVE»
150 FOR n = 1 TO 13
160 LET e = INT (RND * 3) + 1
170 IF e = 1 THEN LET f\$ = «1»
180 IF e = 2 THEN LET f\$ = «X»
190 IF e = 3 THEN LET f\$ = «2»
200 PRINT a\$(n); «-»; b\$(n); «...»; f\$
210 NEXT n
220 PRINT # 0; AT 0, 0; «S-REPETER C-IMPRESSORA»
230 IF INKEY\$ = «s» THEN GOTO 40
240 IF INKEY\$ = «c» THEN COPY
250 GO TO 230

10 REM ADIVINHE VOCE MESMO
20 CLS: PRINT AT 10, 2; «Prime uma tecla para tentar»; AT 11, 6; «adivinhar o número»: PAUSE 0: CLS
30 LET a = INT (RND * 1000)
40 LET h = 1: CLS: PRINT AT 0, 17; «TENTATIVAS:»; h
50 PRINT AT 10, 0; «TENTE ADIVINHAR O NÚMERO EM QUE»; AT 11, 5; «EU PENSEI (até 1000)»
60 INPUT «Número?»; c
70 IF c = a THEN CLS: PRINT AT 5, 0; «PARABÉNS! Você acertou em»; INK 4; h; INK 0; AT 6, 0; «tentativas.»: GO TO 110
80 IF c > a THEN PRINT AT 10, 0; " "; AT 11, 0; " "; AT 10, 0; c; " e "; INK 1; «grande demais.»: LET h = h + 1: PRINT AT 0, 29; h; GO TO 60
90 IF c < a THEN PRINT AT 10, 0; c; " "; AT 11, 0; " "; AT 10, 0; c; " e "; INK 2; «pequeno demais.»: AT 11, 0; " ": LET h = h + 1: PRINT AT 0, 29; h; GO TO 60

110 PRINT AT 8, 0; «CLASSIFICAÇÃO»
115 PRINT AT 10, 0; «1-5 tentativas — Excelente»
120 PRINT AT 11, 0; «6-10 tentativas — Bom»
130 PRINT AT 12, 0; «11-20 tentativas — Bom»
140 PRINT AT 13, 0; «21-40 tentativas — Mau»
150 PRINT AT 14, 0; «41-70 tentativas — Muito mau»
160 PRINT AT 15, 0; «Mais de 70 tentativas — Péssimo»
170 PRINT # 0; AT 0, 0; «R-Repeter — S-PARAR»
180 IF INKEY\$ = «r» THEN GOTO 30
190 IF INKEY\$ = «s» THEN STOP
200 GO TO 180

Programa de desenho

Hugo Fonseca, da Amadora, além do material que já publicámos para jogos, mandou este programa de desenho:

1 LET A = 10: LET B = 10: LET S = 10
10 BRIGHT 1: BORDER 2: PAPER 2: INK 2
20 IF INKEY\$ = «q» THEN LET a = a - 1
30 IF INKEY\$ = «a» THEN LET a = a + 1
40 IF INKEY\$ = «p» THEN LET b = b + 1
50 IF INKEY\$ = «o» THEN LET b = b - 1
60 IF INKEY\$ = «s» THEN SAVE «SCREEN» SCREEN \$
70 PLOT a, b
80 GO TO 40

Ora bem. Este programa necessita de ser melhorado, a começar, talvez, pelo próprio autor (e transcrevemos o que nos mandou). Venham daí essas sugestões!

Rotinas várias

Hugo Paulo Vinhas Gomes, do Porto, mandou entre outras coisas, que caberão na secção própria, algumas rotinas para *linha a linha*. A primeira é para «gerar ruídos»:

10 FOR m = 23330 TO 23351
20 READ BYTE: POKE m, byte
30 NEXT m
40 DATA 205, 142, 2, 123, 254, 0, 202, 119, 242, 103, 111, 22, 0, 30, 0, 205, 181, 3, 195, 98, 242, 201
50 RANDOMIZE USR 23330
60 GO TO 50

A segunda é para figuras:

10 INPUT «Lados»; n
20 LET n = n/2
30 FOR i = 4 TO 40 STEP 4
40 FOR j = 0 TO 2 * PI STEP PI/n
50 PLOT 100 - 40 * COS i, 40 * SIN i
60 DRAW j * COS i, j * SIN i
70 NEXT i: NEXT j

A terceira é para «efeitos»:

10 FOR F = 0 TO 40
20 PLOT 128, 88
30 DRAW 5, 5, F
40 NEXT F

A quarta é para UDG's

50 INPUT LINE a\$
10 FOR n = 32 TO 144: PRINT a\$, CHR \$ 8; OVER 1, CHR \$ n; " "; NEXT n
15 PAUSE 0: CLS
20 GO TO 50

A última é para converter decimais em binários:

10 INPUT d: POKE 22432, d: FOR n = 0 TO 7: PRINT POINT (n, 0): NEXT n

Por hoje é tudo, esperamos poder continuar para a semana.

Top «A Capital»

OS DEZ MAIS DA SEMANA

Os jogos mais vendidos esta semana, em Lisboa, para o microcomputador ZX Spectrum, foram os seguintes:

- 1.º — Dan Dare
- 2.º — Paper Boy
- 3.º — Psy Chess
- 4.º — Ace
- 5.º — Jack The Nipper
- 6.º — Kung Fu Master
- 7.º — Nexor
- 8.º — PT Racer
- 9.º — Dynamite Dan II
- 10.º — Stainless Steel

Esta lista é elaborada com a colaboração dos estabelecimentos José Melo e Silva, Informundo, Triudus, JMC (Centro Comercial da Portela) e Chai-Chai (Centro Comercial São João de Deus).

XX — GUIA TV / «A CAPITAL»



ATARI
SHARP
TIMEX — SINCLAIR

★ AGORA ACTUALIZE-SE A MELHORES PREÇOS
★ ADQUIRA TODOS OS TITULOS DO TOP LONDRINO

CAMPANHA — VERÃO 86 — SOFTWARE

CAMPANHA — VERÃO 86 — HARDWARE

A GARANTIA DOS MELHORES PREÇOS DO MERCADO
VASTA GAMA PARA ENTREGA IMEDIATA

VISITE-NOS!

TIMEX — SINCLAIR
SHARP
ATARI



LOJA 1 — Centro Comercial S. João de Deus, Loja 428 — ☎ 77 94 52
LOJA 2 — Rua da Madalena, 136 a 140 (a abrir brevemente)

Pokes & Dicas

O espaço hoje é menor do que o habitual, mas procuraremos, mesmo assim, dar o máximo de satisfação aos leitores, quer aos que nos enviaram material, quer aos que, todas as semanas, procuram nesta secção uma ajuda para os seus jogos preferidos.

Todavia, não começamos já com as dicas habituais, mas sim por um assunto de interesse exposto pelo João Paulo Amaral, de 22 anos, estudante universitário, de Setúbal, cujas palavras transcrevemos exactamente:

«O microcomputador tornou-se assim tão importante que mereça discussão parlamentar? Puxa!!! Alto nível, não me admirava nada se, em vez da proibição dos jogos, tivéssemos por aí qualquer dia o jornal invadido por políticos que procurassem alguns "pokes" e "dicas" que dessem vidas infinitas ao seu governo, isto com os últimos jogos do parlamento, todos eles bons títulos (diga-se de passagem), mostram que a micromania não é assim tão violenta quanto isso.

«A sair brevemente, e porque não? 1 "A Guerra das Bandeiras", um desafio à lógica! 2 "Petróleo" aprenda a aumentar o preço dos combustíveis enquanto eles baixam por todo o lado! 3 "Wally na Festa" o último das Edições Avante, cuidado não vão os bonequinhos apanhar muito sol! 4 "A Saga do Governo Sombra", este ainda não consegui resolver!, e há mais, muitos mais, mas o maior de todos talvez esteja por aí a vir em Outubro ou Novembro! A ver vamos!

«Violência, violência mesmo, há muita aí e essa está bem pertinho de nós, mesmo à mão de semear, e não creio que seja o Parlamento que vai acabar com ela. Eu cá por mim, dou-me bem por satisfeito quando ligo a minha "máquina pensante" e perco uns bons minutos a tentar afastar as ameaças tiranizantes que querem destruir o meu planeta amado, e se para isso tiver que disparar uns «tirinhos» tudo bem, é a descarga de algumas bacoradas que oiço!»

Uma ajuda no Protocolo

Este mesmo leitor pede algumas ajudas para *The Fourth Protocol*, a começar pelo «caso Warburton». Bem, devo dizer desde logo que Warburton é totalmente irrelevante para descobrir quem é o traidor, mas convém tratar do caso, porque isso pode proporcionar outras informações a Preston, além de manter o seu prestígio junto dos superiores. Uma coisa que poderás fazer é meter *watchers* na pista de Warburton e do amante da mulher, Bannister; se um dos *watchers* pedir para lhe ligarem para uma cabina, mandar desenterrar o objecto e informar. Quanto a avisar a mulher e o *Special Branch*, isso aparece em opções a tomar, como, aliás, irão aparecer a opção do pedido de *voice print* e da comparação de fotografias. Para isso, no entanto, convém pedir a Blenheim a *file* de Blodwyn, que é uma funcionária de «elefantina memória». Aliás, antes do pedido de *voice print* terá surgido a oportunidade de solicitar à companhia dos telefones que ponha em escuta os aparelhos de Faulkner e Genovese.

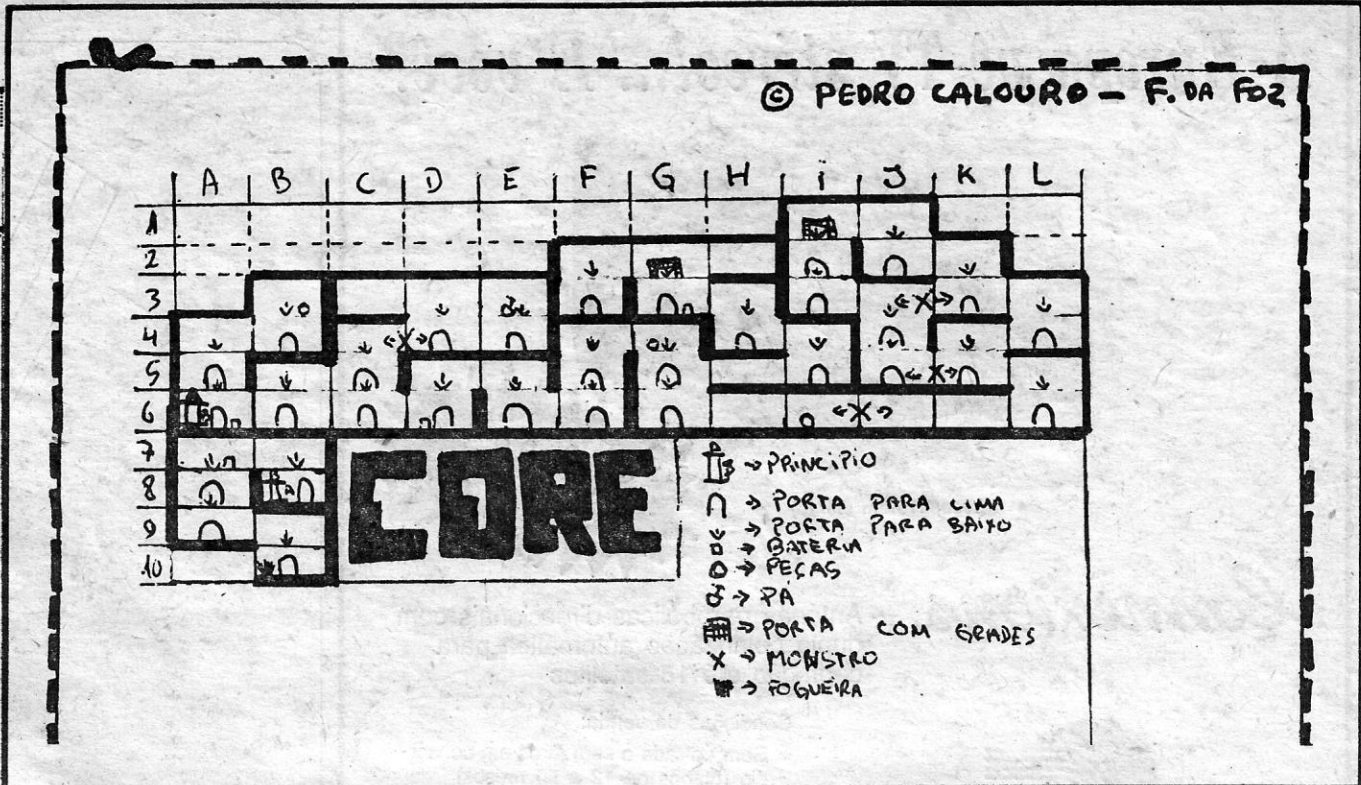
Quando à ida à Suécia, esta faz-se também na altura própria. Se conduziste bem o jogo, esta oportunidade aparecerá numa lista de opções. Em Estocolmo, convém pedir a *file* Nilsson, e depois aparecerão perguntas sobre o que fazer. Há viagens a fazer na Suécia, a Borgafjall e a Umea, um livro escolar a pedir, onde há uma impressão digital, e outras *files* para consultar, como *UN Incident* (ou só *Incident*; trata-se de um incidente com uma força das Nações Unidas no Médio Oriente), *Commander, Stenbern, Westin, Rosenkranz*, etc. Na Suécia adquire-se a certeza de uma troca de identidades e no regresso a Londres é altura de usar, pela primeira e última vez, o telefone de Sir Plumb. Atenção, é preciso justificar todas as suspeitas, inclusive o artifício usado para o recrutamento do «traidor», e já agora revelamos qual é: responder *false flag*, «falsa bandeira», ou seja, um método segundo o qual uma potência recruta um agente, mas de forma que este se convença de que está a trabalhar para outra, até de ideologia oposta.

Na segunda parte, e para viajar de metro, convém consultar o mapa que Preston tem consigo. Uma boa maneira de identificar todas as estações é meteres-te no metro, viajares pela linha e marcar no mapa (este tem uma forma rectangular, atravessada por uma diagonal). Não esquecer nunca a compra do respectivo bilhete e ter outra coisa em atenção: no metro de Londres, o bilhete entrega-se à saída e, se Preston tenta entrar de novo, sem comprar novo bilhete, é preso — o que é triste fim para um agente secreto! Para viajares no metro utilizas os ícones de movimento, bem como os das escadas. Aliás, depois de comprares o bilhete, experimenta descer as escadas.

E é tudo quanto ao *Protocolo*, esperemos que te sirva de ajuda.

Critical Mass e Dynamite Dan

Rui Miguel Ferreira e Silva, de Lisboa, mandou umas dicas, que publicamos a seguir, e tinha alguns pedidos: que-



ria saber se alguém tem um copiador capaz de copiar jogos como *Pole Position*, *Project Future*, *A Day in the Life* (ele tem o *Omni Copy 2* e o *Load Copy Special*); queria saber como trabalhar com a opção *maxibyte* do TC 5; e pretendia dicas para *Strong Man*, *Underwurde*, *Mighty Magus* e *Alchemist* e *pokes* para os dois últimos. Para troca de correspondência, a sua direcção é Rua Capitão Ramires, 3-4.º Esq. — 1000 Lisboa.

CRITICAL MASS — Num isolado asteróide, um grupo de extraterrestres infiltrou-se na central energética de anti-matéria e prepara-se para destruir toda a região, criando um «buraco negro».

A nossa missão é, portanto, penetrar nas defesas do asteróide e impedir a central energética de atingir a massa crítica, e, portanto, a sua destruição.

Temos que atravessar um total de cinco zonas até chegar junto da central energética.

Em todas as zonas devemos dirigir o tanque para desertos, na velocidade máxima, sempre para *Leste* (para a direita), evitando os obstáculos e disparando contra os inimigos, sem gastar muita energia.

Quando a energia do tanque se esgota, devido a colisões contra as rochas, o tanque é destruído e usando um jacto nas costas devemos ir até a base mais próxima. A direcção da base de auxílio mais próxima é indicada por uma seta; quando pilotamos o tanque essa seta indica a direcção do próximo ataque dos inimigos.

No fundo esquerdo do «écran» é-nos indicada a energia do tanque e a pontuação; do lado direito, em cima, é indicado o tempo que resta até a central atingir a massa crítica, e por baixo, a distância que falta percorrer até ao fim da zona.

A central energética está rodeada por um muro e o único acesso é pelos portões, cuja travessia é muito difícil. Antes de atravessá-los disparamos contra a torre que se encontra no meio dos portões e atravessamos estes rapidamente.

Uma vez dentro da central energética temos que destruir o topo da pirâmide de concentração de energia, antes que sejamos sugados por esta e destruídos.

DYNAMITE DAN — O objectivo é recuperar os planos roubados pelo terrível dr. Blitzen e pela sua assistente. Os planos encontram-se num cofre e devemos recolher ao longo do jogo 8 barras de dinamite; depois de recolhidas devemos ir até à sala do cofre (onde se encontram também o dr. Blitzen e a sua assistente).

Para manter a energia, devemos apanhar ovos, queijos, bolos, chávénas de chá, etc... e um *spray* que nos permite eliminar inimigos. Podemos usar também teleportos.

Pokes pra todos os gostos

E fechamos com os *pokes*, começando com Hugo Miguel Vilhena Dias, de 11 anos, da Amadora, que mandou alguns e ainda uns mapas que fotocopiou de uma revista. Quanto aos mapas, como já deve ter visto, preferimos aqueles desenhados pelos leitores; e dos *pokes* damos apenas um, para não ficares aborrecido, porque já os publicamos todos:

— BOUNDER — POKE 35269, Ø

Hugo Paulo Vinhais Gomes, do Porto, que muito modestamente se designa por «rei dos *pokes* e *dicas*», enviou-nos uma longa carta, incluindo material para *Linha a Linha*, e dela aproveitamos o seguinte:

— PSYTRON — POKE 286 : POKE 28626, Ø (combustível inesgotável) e POKE 41Ø98, 17 : POKE

41Ø99, 2 : POKE 411ØØ, 1 : POKE 411Ø1, Ø (vidas infinitas).

— MATCH POINT — Editar a linha 1Ø e trocar o número 23313 por 2332Ø; tirar os últimos três números da linha 2ØØ e introduzir linha 21Ø DATA 175, 5Ø, 142, 2Ø9, 5Ø, 153, 2Ø9, 195, Ø, 99. Estas alterações fazem que as velocidades dupliquem.

— PYRAMID — POKE 37957, 2Ø1 (não se esgota o ar)

— THE DAY AFTER

1Ø INPUT " Número de vidas (1 - 255 "; x
2Ø IF x > 255 OR x < 1 THEN GOTO 1Ø
3Ø LOAD " SCREEN\$: LOAD " CODE
4Ø POKE 49852, x
5Ø RANDOMIZE USR 596ØØ

— PHEENIX

1Ø CLEAR 245ØØ : LOAD "" CODE 24532
2Ø LET n = 1 : POKE 32232, n : LOAD ""
CODE
3Ø RANDOMIZE USR 3Ø1Ø5

Hugo faz ainda algumas perguntas, a que passamos a responder. O facto de muitos *pokes* não «entrarem» deve-se a haver versões diferentes do mesmo jogo; quanto à colocação do POKE é antes do RAND USR, claro, e terá de experimentar a substituição do outro; o ZX Microdrive fornece-te memória «externa», por assim dizer, porque a capacidade do próprio Spectrum é sempre a mesma, mas esse sistema causou sempre alguns problemas; quanto ao Megabasic, é uma linguagem diferente, que aproveita melhor a capacidade do Spectrum, mas só poderás trabalhar com ele se possuíres o manual de instruções — e, escusado será dizer, serve só para trabalhar, porque, se meteres o Megabasic não te entra mais nada no Spectrum, como uma casete de jogos, por exemplo.

Hugo gostaria de trocar *pokes*, *dicas* e jogos com outros leitores, sobretudo do Porto, e deixa aqui a sua direcção: Rua Santos Pousada, 739-4.º Dt. — 4000 Porto. Quanto a outro material que enviaste, já demos praticamente tudo, mas insiste.

Finalmente, de Pedro Eduardo Figueiredo, de Lisboa, que queria trocar impressões sobre código-máquina e jogos (telefone 703307), este material:

— NIGHTMARE RALLY — Para passar todos os níveis, fazer Symb. Shit + Q nos semáforos.

— PYRACURSE

1Ø CLEAR 24799
2Ø PRINT # 1; Ponha a cassete a andar
3Ø LOAD "" CODE 23296
4Ø POKE 23325, 2Ø1 : RANDOMIZE USR 23299
5Ø POKE 33446, 2Ø1 : RANDOMIZE USR 296ØØ

POKES & DICAS

JORNAL «A CAPITAL»
TRAVESSA POÇO DA CIDADE, 26
1124 LISBOA CODEX

GUIA TV / «A CAPITAL» — XXI

JÁ CONHECE AS VANTAGENS DE SER SÓCIO DO NOSSO CLUBE?

INTEIRAMENTE GRÁTIS

TEMOS 100 INSCRIÇÕES DE SÓCIO PARA OFERECER (50 POR CADA LOJA), ÀS PRIMEIRAS PESSOAS QUE AMANHÃ, SÁBADO, NUMA DAS NOSSAS LOJAS, AO ADQUIRIREM UM PROGRAMA, APRESENTEM ESTE ANÚNCIO

NÃO PERCA ESTA OPORTUNIDADE. FAÇA-SE SÓCIO

ZX MICRO-CLUBE

Loja 1 — LISBOA — DRUGSTORE IF — Rua D. Estefânia, 121-A, Loja N

Loja 2 — AMADORA — CENTRO COMERCIAL OKEY — Rua Movimento das Forças Armadas, n.º 2 — Loja 3 (Junto à estação e Câmara Municipal)

